NICKELODEON
降世神通
AVATAR
THE LAST AIRBENDER

Fogo,,Água,Terra,Ar
Há muito tempo,as nações viviam em paz e harmonia,até que a nação do fogo atacou
Só Avatar,o ser que domina os 4 elementos, é o único capaz de impedí-los, mas quando o mundo mais precisa dele. Ele desaparece
100 Anos se passaram e meu irmão e eu encontramos um novo Avatar,um garoto dominador de AR
Embora sua habilidade com o ar seja ótima,ele tem muito o que aprender antes que possa salvar alguém
Mas eu acredito que o Aang pode salvar o mundo
-Katara,Dobradora d'agua

Em Avatar, the last airbender, o mundo é divido em: Tribos da Água, Reino da Terra, Nação do Fogo e Nômades do Ar. E há o Avatar, único ser capaz de dominar os quatro elementos. Nascendo a cada encarnação num povo diferente, num ciclo interminável (terra, fogo, ar e água), o Avatar é o responsável por manter o equilíbrio.
Há muito tempo as quatro nações viviam juntas em harmonia. Mas tudo mudou quando a Nação do Fogo atacou. Obcecados pelo poder, entraram em guerra com os outros povos. O Avatar é o único capaz de impedí-los, mas quando o mundo mais precisa dele. Ele desaparece.

100 anos se passam e maioria das pessoas acredita que o Avatar não renasceu entre os Nômades do Ar, que foram massacrados pela Nação do fogo, e que o ciclo reencarnatório foi quebrado. Porém, na Tribo da Água do Polo Sul, Katara, uma dobradora de água e seu irmão Sokka encontram um garoto dominador de Ar congelado em um iceberg. Seu nome é Aang e ele é na verdade o Avatar, a única esperança do mundo para derrotar a Nação do Fogo, que está prestes a vencer a guerra.

Embora seus conhecimentos em dobra de ar sejam fantásticos, Aang ainda tem muito a aprender antes que possa se considerar um verdadeiro Avatar. Ele ainda precisa dominar as dobras de água, terra e fogo para ser capaz de derrotar o inimigo. Mas ele só tem até o fim do próximo verão para conseguir isso.

Com a ajuda de Sokka, Katara e de alguns amigos que encontra pelo caminho, Aang vai ter de lutar para salvar e mundo e também para escapar de inimigos que querem acabar com ele.

Novas Vantagens

Dobra

Custo:1
Pré Requisitos:Focus 1 no elemento que quer aprender a dominar(2 no caso do fogo),Artes Marciais
Especial:Só pode ser adquirido uma vez,no primeiro nível

Tipos de Dobra:

Dobra de Água

A dobra de água é baseada no Tai Chi, que é uma arte marcial de movimentos lentos e elegantes. A dobra de água é uma arte defensiva. Não é baseada na própria força, mas sim na capacidade de redirecionar a energia do inimigo para usá-la contra ele.
De acordo com a lenda, a lua foi a primeira dobradora de água. Os ancestrais do povo da água viram como ela empurrava e puxava as marés e aprenderam como fazer o mesmo.

Esses dobradores podem manipular a água em todas as suas formas, o que lhes permite usar diferentes técnicas durante a luta. Eles podem envolver seu adversário em blocos de gelo, lançar poderosas rajadas de água e até mesmo criar ondas gigantes. Podem dobrar a água de qualquer coisa, até mesmo de nuvens e plantas.

Os dobradores de água normalmente estão divididos entre os Polos Norte e Sul, mas podem ser encontrados fora desses lugares

Além das técnicas de batalhas, alguns dobradores de água possuem uma característica muito especial: a habilidade de curar. No Polo Norte, devido ao sistema patriarcal e totalmente machista, as mulheres só podem aprender este tipo de dobra.

Vntagens Extras:Armadura Extra(Gelo/frio),Ponto fraco:Eclipse Lunar,Arena(regiões Polares ou Pântanos)

Dobra de AR

A dobra de ar é baseada no estilo Ba Gua, do Kung Fu, que é conhecido por seus constantes movimentos circulares, que dificultam que o inimigo ataque diretamente. Direferentemente das outras dobras, a de ar não é feita para o ataque, sendo basicamente composta de movimentos defensivos. Mas isso não significa que esses dobradores sejam fracos, pois podem até mesmo criar poderosos tornados. Geralmente usam o ar como escudo para desviar o ataque do inimigo e podem manipular o ar como quiser, o que de certa forma pode ser uma arma bem eficaz para golpear o adversário.

A dobra de ar é certamente a mais passiva de todas e muitas de suas técnicas consistem em manobras evasivas e formas de evitar o ataque do oponente.

Dobradores de ar são extremamente leves e ágeis.Os dobradores de ar não possuem muitas desvantagens em relação ao ambiente, já que sempre há ar em toda parte

O povo do ar preza muito a liberdade e costuma se afastar das preocupações mundanas. Eles vivem como monges, por isso são muito calmos, pacíficos e desprendidos das coisas materiais. É possível reconhecê-los por suas tatuagens azuis de seta, que percorrem o corpo todo.

Quando a guerra começou, uma das primeiras ações na Nação do Fogo foi atacar os templos do ar, para impedir que o próximo Avatar nascesse. Como estavam fortalecidos

pelo cometa, exterminaram todos os dobradores de ar que encontraram e durante décadas todos acharam que estavam extintos. Mas um dobrador de ar sobreviveu, justamente o Avatar. A grande pergunta é o que acontecerá com esse povo, já que só resta este nômade do ar no mundo.

Vantagens extras:H+1(por sua leveza),Animais,pode comprar levitação por 1 ponto

Dobra De Fogo

A dobra de fogo é baseada no estilo Shaolin do Norte, do Kung Fu, que se caracteriza por ataques rápidos e ferozes.

Estas pessoas podem dobrar fogo com as pernas, os braços, e até mesmo com a boca. São capazes lançar fortes rajadas de fogo, criar bolas de fogo, paredes de fogo e tudo mais o que for possível com esse elemento. A dobra de fogo também tem aplicações mais simples, como esquentar a água do banho ou se aquecer com o "hálito de fogo". Esta é a dobra mais agressiva e destrutiva de todas.
Por isso é necessário que o dobrador tenha muito auto controle para dominar todo este poder, senão as conseqüências podem ser desastrosas.

Os dobradores de fogo retiram seu poder do sol, por isso são bem mais fortes durante o dia. Mas este fato também denuncia uma fraqueza, já que eles se tornam impotentes durante o eclipse solar. Mas as fraquezas páram por aí, já que é praticamente impossível privá-los de seu objeto de dobra.

Eles também podem tirar seu poder de cometas, como aconteceu no início da guerra, quando o Senhor do Fogo Sozen se aproveitou da passagem de um cometa para aumentar incrivelmente seu poder e subjugar as outras nações.As pessoas da nação do fogo são fortes e agressivas, assim como o seu elemento. Eles também são determinados e cheios de energia, e muitas vezes têm grande dificuldade em controlarem suas emoções.

Vantagens Extras:Armadura Extra(Calor/fogo),Ponto Fraco(Eclipse Solar),Arena(Regiões Vulcânicas)

Dobra de Terra

A dobra de terra é baseada no estilo Hung Gar, do Kung Fu, que se caracteriza pela postura firme e pelos chutes e socos potentes, que evocam o poder da terra.De acordo com a lenda, os primeiros dobradores de terra eram os texugos-toupeiras que viviam nas montanhas. A dobra de terra teria começado por causa de uma história de amor entre dois jovens chamados Oma e Shu. Eles não podiam ficar juntos por que eram de aldeias inimigas, mas ao aprenderem a dobra de terra com os texugos-toupeiras, puderam construir túneis elaborados nas montanhas para se encontrarem secretamente.

A técnica de dobra de terra mantém equilíbrio entre a capacidade ofensiva e defensiva. Estes dobradores podem levantar pedras de diferentes tamanhos, manipular a terra para dar-lhe o formato que desejarem. Podem criar grandes muralhas e qualquer tipo de

construção que quiserem somente com a sua dobra. Dobradores de terra também podem criar poderosos terremotos e até redemoinhos de terra. Eles não podem dobrar a apenas terra, mas também areia, carvão mineral e qualquer outro elemento que venha da terra. Eles são muito poderosos e não têm muitas fraquezas, já que em praticamente todos os lugares há terra ou derivados para que possam dobrar. Por isso a Nação do Fogo os aprisiona em navios de metal ou em caixões metálicos, já eles não podem dobrar metal.As pessoas do reino da terra são muito estáveis, fortes e determinadas.

Vantagens Extras:F+1,Sentidos apliados

Dobra Especial:Eletricidade(2)
Pré Requisitos:Dobra de fogo
Dobradores de alto nível,podem fazer dobras de fogo avançadíssimas, como o raio, também chamado de "fogo de sangue-frio". Esta técnica não é abastecida pela emoção como as outras, muito pelo contrário. Para utilizar o raio é preciso ter a mente tranqüila e equilibrada, além de total controle de suas emoções. Esta técnica consiste em separar as energias negativa e positiva e então liberá-las e orientá-las quando quiserem se unir novamente.Combinando conhecimentos de dobra de água, Iroh(Irmão do Senhor da água) desenvolveu uma técnica para se defender do raio, que consiste em redirecioná-lo através do controle do fluxo da energia pelo corpo. Começando pelo braço, passando pelo estômago até chegar ao outro braço, tomando muito cuidado para não passar pelo coração.

Nova Vantagem:AVATAR
Pré Requisitos:Dobra(Qualquer),NPC
Avatar,é o ser que controla os 4 elementos.O estado Fúria De avatar é quando o avatar anterior ao recente se encarna no recente,Isso ocorre em momentos de desespero,raiva,etc(funciona como raiva mesmo)...

NOVA CRIATURA

Bisão voador

Bisão voador é um bisão gigante que voa (ohhhhhhhh!),Nativos da região do nomades do Ar. Os dobradores adotam eles como mascotes.Alguns são extremamente burros,esse possuem pele cinza,outros são espertos,estes possuem a cor branca amarelada.

Bisão Burro:F4,H5,A3,R4,PDF0,Monstruoso,Levitação,Inculto,Aceleração
Bisão Experto:F4,H5,A3,R2,PDF0,Monstruoso,Levitação,Genialidade,Aceleração

Fichas:
Aang:Garoto Monge Nômade do AR.Ele é de 10 anos atráz,mas se perdeu numa tempestade e para não morrer,Sua fúria de Avatar o congelou,por 100 anos até ser descoberto por Katara e Sokka
Aang:F3,H5,A2,R3,Pdf3(AR/Sônico),Avatar(ao final do livro dois[livro exibido até agora no brasil],ele só controla AR,Água e Terra),Animais.
Equipamentos:Planador,Appa(bisão voador Experto),Cajado
Focus:4 AR,2 Água e 1 Terra

Katara:Garota dobradora d'agua nativa do polo Sul.ela possui uma grande habilidade com a água e descobriu Aang no iceberg e cuidou dele até ele acordar.
Katara:F1,H3,A1,R2,Pdf4,Aparencia inofensiva,Dobra(água),Armadura Extra(Gelo),Ponto Fraci(Eclipse Lunar),Arena(Regiões Poalres)
Focus:4 Água

Sokka:Irmão de katara,seu sonho é ser um guerreito como o pai.

Sokka:F1,H2,R1,A0,Pdf1,Kit Guerreiro do Gelo
Equipamentos:Bumerangue

Zuko:Príncipe da Nação do Fogo foragido com seu tio por fazer uma coisa que eu não lembro

Zuko:F3,H4,R3,A3,Pdf5(fogo/Calor),Dobra(Fogo),Riqueza,Arena(Regiões vulcânicas),Ponto Fraco:Eclipse Solar,Armadura Extra(Frio/Gelo)
focus:5 Fogo